

**PERANAN MEDIA KARTU ANGKA DALAM PENINGKATAN  
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN  
PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN**



**Skripsi**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana (S.Pd)  
Jurusan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Alauddin Makassar

**Oleh:**

**Raudhatul Jannah**  
**NIM: 20900116045**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN ALAUDDIN MAKASSAR**

**2021**

### **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raudhatul Jannah

Nim : 20900116045

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Tempat Tanggal Lahir : Karampang pa'ja 30 April 1999

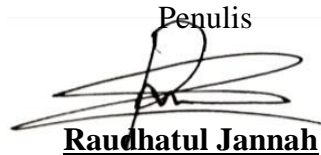
Alamat : Samata

Judul Skripsi : Peranan Media Kartu Angka Dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 3-4 Tahun

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya maka skripsi dan gelar yang diperolehnya karenanya batal demi hukum.

Gowa, 6 September 2020

Penulis



**Raudhatul Jannah**

**NIM: 20900116045**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi ini berjudul **"Peranan Media Kartu Angka Dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 3-4 Tahun"** yang disusun oleh saudara Raudhatul Jannah, NIM: 20900116045, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, telah di uji dan dipertahankan dalam sidang Ujian Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Selasa, 23 Februari 2021 M bertepatan dengan 11 Rajab 1442 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan beberapa perbaikan.

Samata-Gowa, 08 Maret 2021

### DEWAN PENGUJI:

Nomor SK 596 Tahun 2021

- |                  |   |   |
|------------------|---|---|
| 1. Ketua         | : Dr. Usman, S.Ag., M.Pd.               | (  )  |
| 2. Sekretaris    | : Wahyuni Ismail, M.Si., Ph.D.          | (  ) |
| 3. Munaqisy I    | : Dr. M. Rusdi T., M.Ag.                | (  ) |
| 4. Munaqisy II   | : Dr. Sitti Aisyah Chalik, S.Ag., M.Pd. | (  ) |
| 5. Pembimbing I  | : Dr. M. Yusuf T., M.Ag.                | (  ) |
| 6. Pembimbing II | : Ahmad Afiiif, S.Ag., M.Si.            | (  ) |

Diketahui oleh:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Alauddin Makassar



Dr. H. A. Marjuni, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 197810112005011006

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena izin, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula penulis kirimkan shalawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Muhammad saw. Nabi yang mengangkat derajat manusia dari masa kejahilan menuju masa kemerdekaan, nabi yang mengantar manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang.

Melalui tulisan ini pula, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga, teristimewa kepada wanita terhebat saya yang rela banting tulang sendirian tanpa sosok seorang laki-laki yaitu Ibunda Lija yang telah mengasuh, membimbing, dan memberi dukungan kepada penulis selama dalam pendidikan, sampai selesai skripsi ini. Dan sosok laki-laki yang selalu kurindukan kehadirannya yaitu Ayahanda Alm Guppa semoga mendapatkan tempat ternyaman disana. Untuk beliau, penulis senantiasa memanjatkan doa semoga Allah swt mengasihi, melimpahkan rezki, dan mengampuni dosanya, Amin.

Penyusun menyadari betapa banyaknya bantuan dan partisipasi yang penyusun terima, sehingga sepatutnyalah penulis menyampaikan ucapan terimah kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. H. Hamdan Juhannis, M.A. Ph.D. selaku Rektor UIN Alauddin Makassar, Prof. Dr. Mardan, M.Ag. selaku Wakil Rektor I. Dr. Wahyudin, M.Hum. selaku Wakil Rektor II, Prof. Dr. Darussalam, M. Ag. Selaku Wakil Rektor III, dan Dr. H. Kamaluddin Abunawas, M.Ag. selaku Wakil Rektor IV UIN Alauddin Makassar.

2. Dr. H. A. Marjuni, S.Ag., M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, Dr. M. Shabir U, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Dr. M Rusdi T, M.Ag. selaku Wakil Dekan II, Dr. H. Ilyas, M.Pd.I selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
3. Ahmad Afiif, S.Ag., M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Ibu Wahyuni Ismail, M.Si., Ph.D, selaku Sekretaris jurusan beserta staf jurusan yang selalu siap memberikan fasilitas, pelayanan, izin, dan kesempatan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Juga ucapan terima kasih dan penghargaan dengan hormat kepada Bapak Dr. M. Yusuf T., M.Ag. selaku pembimbing I dan Ahmad Afiif, S.Ag., M.Si, selaku pembimbing II yang telah membimbing, mengoreksi, membantu, serta memotivasi penulis untuk mengembangkan pemikiran dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Dr. M. Rusdi T, M.Ag. selaku penguji I dan Dr. Sitti Aisyah Chalik, S.Ag., M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan arahan, koreksi dan pengetahuan baru dalam penyusunan skripsi ini, serta membimbing penulis hingga tahap penyelesaian.
6. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen yang telah mengajarkan banyak sekali ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.
7. Staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar yang telah banyak memberikan sumbangan baik tenaga maupun pikiran.
8. Teman-teman Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2016 yang telah menjadi saudara seperjuangan menjalani suka dan duka bersama di

perantauan dan menempuh pendidikan di kampus UIN Alauddin Makassar.

9. Saudara saya ( Halida, Sirajuddin Guppa S.Pd, M.Pd.i, Sahabuddin S.Pd,) terima kasih kepada saudara saya yang telah memberikan sumbangsih, dukungan, semangat dan doa selama penulis hidup di perantauan dan menempuh pendidikan.
10. Keluarga besar Guru Guppa's Family, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih banyak telah banyak memberi dukungan, semangat dan doa yang luar biasa selama penulis menempuh pendidikan.
11. Gibah Squad ( riska, kk wiwi, kk dewi, jannah) terima kasih banyak telah menjadi teman seperjuangan selama diperantauan yang menemani suka maupun duka, yang melebihi dari teman.
12. Pondok cahaya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih kepada senior maupun junior yang seatap bersama penulis selama diperantaun yang telah membantu banyak membantu penulis selama menempuh pendidkan.
13. Focus Group Discussion (Herawati, Nurbaeti syam, Suhanir) dan Chollana Squad yang selalu menjadi support system penulis.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah banyak terlibat membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.


Pada akhirnya penulis berkhidnat kepada Allah SWT, seraya memohon segala usaha hamba bernilai ibadah di sisi-Nya Amin.

*Wabillahi Taufiq Wal Hidayah.*

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Samata, 6 September 2020

Penulis,



**Raudhatul Jannah**

**NIM : 20900116045**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus.....	6
1. Fokus Penelitian .....	6
2. Deskripsi Fokus .....	6
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	7
1. Tujuan Penelitian.....	7
2. Manfaat Penelitian.....	7
E. Kajian Pustaka .....	8
F. Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II TINJAUAN TEORITIS.....</b>	<b>13</b>
A. Lambang Bilangan.....	13
1. Pengertian Lambang Bilangan.....	13
2. Pengenalan Kemampuan Lambang Bilangan Anak Usia Dini.....	15
3. Pentingnya Mengenal Lambang Bilangan Bagi Anak Usia Dini .....	16
4. Tahap Perkembangan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan .....	18
5. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	24
6. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Perkembangan Kognitif Anak .....	26
B. Media Kartu Angka .....	27
1. Pengertian Media.....	27
2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	31
3. Pengertian Kartu Angka .....	33
4. Langkah-Langkah Pembuatan Media Kartu Angka .....	36



5. Cara Menggunakan Media Kartu Angka .....	37
6. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran .....	38
7. Kelebihan dan Kelemahan Media Kartu Angka .....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>43</b>
A. Jenis Penelitian .....	43
1. Jenis Penelitian .....	43
2. Prosedur Penelitian .....	43
3. Sumber Data .....	44
4. Teknik Pengumpulan Data .....	45
5. Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian.....	47
B. Pembahasan .....	55
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan.....	67
1. Saran Bagi Guru .....	59
2. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>

## ABSTRAK

**Nama :Raudhatul Jannah**  
**Nim :20900116045**  
**Fak/Jur :Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini**  
**Judul Skripsi :Peranan Media Kartu Angka Dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal lambang bilangan Pada Anak Usia 3-4 Tahun**

---

Media kartu angka adalah kartu yang bertuliskan lambang suatu angka beserta nama lambang bilangan yang tertera. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan kartu angka dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun.

Jenis penelitian ini adalah studi kepustakaan (*library research*). Sumber data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sumber data sekunder yaitu berupa buku, jurnal, dan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa dokumentasi seperti buku, jurnal, dan penelitian yang terkait dengan penelitian ini. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu teknik analisis isi (*Content Analysis*).

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media kartu angka memiliki peranan dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Hal ini tidak terlepas dari unggulan-unggulan yang dimiliki oleh media kartu angka tersebut, seperti desain kartu, angka, warna yang beragam, metode pembelajaran yang berbeda-beda, serta dapat dengan mudah diakses oleh anak. Media kartu angka juga memiliki peranan yaitu selain itu media ini juga berperan dalam membangun minat belajar anak, menarik bagi anak, merangsang pikiran anak dan anak lebih antusias belajar saat menggunakan media kartu angka. Media kartu angka menarik bagi anak karena desain kartu, warna yang beragam, serta metode pembelajaran yang berbeda-beda.

**Kata kunci:** *Media Kartu Angka, Kemampuan, Lambang Bilangan*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 ayat 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>1</sup> Melalui pendidikan, manusia mampu mengemban menjadi pemimpin (Khalifatullah). Begitu pentingnya pendidikan bagi manusia, Islam dan Pemerintah memberikan perhatian khusus pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan menurut istilah, proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan.<sup>2</sup> Pendidikan adalah merupakan proses komunikasi yang mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat dari generasi ke generasi.<sup>3</sup> Pendidikan tidak hanya terjadi di lembaga sekolah, akan tetapi juga terjadi di dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Pendidikan merupakan suatu proses yang membutuhkan waktu yang lama. Proses pendidikan ini mengandung upaya pembinaan, pengembangan,

---

<sup>1</sup> UUD RI, 'Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003', 2003.

<sup>2</sup> Imam Mohtar, *Problematika Pembinaan Pendidikan Agama Islam Pada Masyarakat*, 2017. h.12.

<sup>3</sup> Azhari, 'Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Al-Qur'an (Kajian Tafsir Muqoran Q.S Luqman Ayat 12-15)'. (UIN Syarif Hidayatullah, 2014). h.10.

peningkatan potensi, serta peningkatan kemampuan yang dimiliki anak untuk mencapai kemajuan dalam hidupnya.

Pendidikan merupakan proses komunikasi yang mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat dari generasi kegenerasi. Pendidikan tidak hanya terjadi di lembaga sekolah, akan tetapi juga terjadi di dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekitar.<sup>4</sup> Pendidikan adalah suatu proses komunikasi dijenjang pendidikan yang mengandung informasi dan nilai-nilai yang berlangsung dijenjang pendidikan, pendidikan sangat penting bagi anak untuk mengali potensi-potensi yang ada dalam diri anak, sehingga anak dapat berkembang secara optimal.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Menurut Sujiono anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini memiliki karakter yang khas dan variatif. Kekhasan tersebut akan tampak pada usia 0 sampai 6 tahun. Pada masa ini sangat menentukan kepribadian anak dan perkembangan inteligensi.<sup>5</sup>

Anak usia dini adalah periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya.<sup>6</sup> Anak usia dini sangat

---

<sup>4</sup>Eli Misyati, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta' (UNM, 2013).h1.

<sup>5</sup>Sumardi, Taopik Rahman, Iis Syifa Gustini 'Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough', *Jurnal PAUD Agapedia*, 1.2 (2017).192-193.

<sup>6</sup>Dadan Suryana, *Hakikat Anak Usia Dini*.h1-3.

penting untuk pertumbuhan dan perkembangan untuk kehidupan yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini atau yang disingkat PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang melayani kebutuhan belajar anak usia 0 sampai dengan 6 tahun, jenjang pendidikan ini merupakan jenjang pendidikan yang mengupayakan pembinaan bagi anak usia dini untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar mereka memiliki kematangan dalam memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan baik pada jalur formal, nonformal dan informal.<sup>7</sup>

Pendidikan anak usia merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah aspek pertumbuhan dan perkembangan antara lain, nilai-nilai agama dan moral, fisik motoric, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni. Aspek perkembangan yang perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian khusus adalah aspek perkembangan kognitif. Menurut Sugiyanto dalm Wyke Safitri menyatakan bahwa kemampuan kognitif diarahkan agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Yusuf. M Tahir, Ismawati, Rismayani, Nurhikmah, Mahmudhatus Syaroh 'Manajemen Kurikulum Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak Aulia Samata Kab. Gowa', *Nanaeke Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1.1 (2018). h 64.

<sup>8</sup>Wykke Safitri, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia 4 Tahun Di PAUD Baitusshibyaan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017' (Institut Agama Islam Negeri, 2017).h.3.

Dalam Q.S: An-Nahl: 16:78

وَعَلَّمْتَ وَبِالنَّجْمِ هُمْ يَهْتَدُونَ أَفَمَنْ يَخْلُقُ كَمَنْ لَا يَخْلُقُ أَفَلَا تَذَكَّرُونَ

Terjemahnya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.<sup>9</sup>

Ayat di atas menyatakan bahwa manusia dilahirkan ke bumi dalam keadaan lemah dan proses perkembangannya secara bertahap dimulai dari perkembangan pendengaran, penglihatan. dan manusia lahir tidak mengetahui apa-apa kelemahan dan ketidaktahuan apa-apa maka dari itu manusia harus dikembangkan melalui proses pendidikan secara kontinu mulai dari lahir.<sup>10</sup> Manusia diberi pendegaran dan penglihatan untuk dikembangkan sejak dini dan berkembang sesuai tahap perkembangannya, adapun kemampuan akal dan mata hati yang berfungsi membedakan yang baik dan yang buruk. Manusia dibekali dengan akal dan daya pikir untuk digunakan sebelum bertindak dan manusia dibekali dengan kalbu sejak lahir untuk diasah dan diasuh sejak dini.

Salah satu aspek perkembangan yang penting dalam perkembangan diri anak yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir pada usia dini, anak menunjukkan proses berfikir yang jelas, mengenali beberapa symbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis.

Perkembangan kognitif anak tidak terlepas dari kecerdasan dalam berhitung. Anak-anak yang cerdas dalam berhitung menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berfikir logis seperti mencari jejak, menghitung benda-benda, dan permainan strategi. Kecerdasan ini sangat penting bagi anak karena

<sup>9</sup>Kementerian Agama RI, *Al Quran Dan Terjemahnya Edisi Tajwid*, 2014. 273.

<sup>10</sup>Quroish M Shihab, *Tafsir Misbah*, 2002. 672-673.

dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan berkifir dan berhitung selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Perlu adanya suatu pengenalan konsep berhitung sejak usia dini.<sup>11</sup>

Perkembangan anak usia dini sangat efektif untuk memperkenalkan lambang bilangan sejak dini karena pada masa ini anak lebih mudah memahami (*golden age*). Pada masa ini untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan maka dapat menggunakan media kartu angka. Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan.<sup>12</sup> Untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dapat menggunakan media kartu angka untuk membantu anak dalam mengenal lambang bilangan.

Media kartu angka memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran matematika Anak Usia Dini yaitu guru dengan mudah dan cepat menunjukkan bermacam-macam contoh bilangan angka. Anak akan cepat belajar memahami materi terkait dengan yang diajarkan. Penyampaian materi pembelajaran dapat optimal. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Pembelajaran menjadi lebih interaktif. Kualitas belajar anak dapat ditingkatkan. Anak lebih mudah memahami konsep bilangan. Meningkatkan daya pikir anak.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup>Ria Lestari, Puji, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta' (UNY, 2014). h .2.

<sup>12</sup>Peni Triyasmonah, 'No TitleMeningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di TK Dharma Wanita Bulukawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar' (Universitas Negeri PGRI, 2015).h.9.

<sup>13</sup>Fita Khusnaya, Uly, 'Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di Tk Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019' (UIN Walisongo, 2019) <>.h.33-34.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian tentang penerapan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 3-4 tahun karena melalui media kartu angka anak diharapkan dapat membangun minat belajar anak, menarik bagi anak, merangsang pikiran anak dan anak lebih antusias belajar saat menggunakan media kartu angka.

### **B. *Rumusan masalah***

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan pokok masalah yaitu “Bagaimana peranan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun.

### **C. *Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus***

#### **1. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian pada penelitian ini yaitu berupa batasan ruang lingkup penelitian yang akan diteliti. Oleh karena itu penelitian ini hanya fokus pada, “Bagaimana peranan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun.

#### **2. Deskripsi Fokus**

- a. Media kartu angka adalah kartu yang berisi lambang bilangan yang dapat memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan.
- b. Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan anak dalam mengenal simbol lambang bilangan dan dapat mengenal makna dari bilangan tersebut.



#### **D. Tujuan penelitian dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka adapun tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengetahui bagaimana peranan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun.

##### **2. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini yaitu penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam dunia pendidikan, selain itu ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh:

###### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi khasanah keilmuan, khususnya dalam kemampuan mengenal lambang bilangan.

###### **b. Manfaat Praktis**

###### **1) Bagi Guru**

Membantu guru dalam membuat metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media kartu angka dan sebagai saran untuk guru dalam memilih media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kartu angka.

###### **2) Bagi Peserta Didik**

Memberikan pengalaman dan pengetahuan pada anak melalui media kartu angka bergambar terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan, dan memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui kartu angka.

### 3) Bagi Peneliti

Menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji penggunaan media kartu angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan.

### **E. *Kajian Pustaka***

Penelitian yang dilakukan oleh Eli Misyati tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar anak kelompok A1 Tk Masjid Syuhada Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 adalah 17%. Pada siklus 1 meningkat menjadi 50% dan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 83%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak A1Tk Masjid Syuhada Yogyakarta.<sup>14</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Desi Mariani tentang Pengaruh media kartu gambar angka terhadap kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak di Raudhatul Atfhal Al- Kamal Jln tegal sari laut dendang tahun ajaran 2017/2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil observasi kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu gambar angka terdapat pengaruh signifikan positif dari hasil perhitungan hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $23,59 > 0,279$  dengan tingkat kepercayaan 95% sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media kartu gambar angka terhadap kemampuan

---

<sup>14</sup>Misyati.

operasi hitung penjumlahan pada anak di kelompok B-1 di Raudhatul Atfhal Al-Kamal Jln Tegal Sari Lau Dendang.<sup>15</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Lestari tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok A di Tk Aba Jimbung 1, Kalikotes, Klaten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu angka. Hasil observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau yang mendapatkan presentase 81-100%. Setelah adanya tindakan siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang berkriteria berkembang berkembang sangat baik meningkat menjadi 86.86%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak adalah guru mempersiapkan media permainan berupa kartu angka dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di Tk ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten.<sup>16</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Fita Uly Khusnaya tentang penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di Tk Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen semarang tahun ajaran 2018/2019. Hasil ini menunjukkan bahwa media permainan kartu angka yang dilaksanakan dua siklus terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan siswa Tk Islam Terpadu Tazkia. Hal

---

<sup>15</sup>Desi Mariani, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok AI Tk Masjid Syuhada Yogyakarta' (UIN Sumatera Utara, 2018).

<sup>16</sup>Dewi Lestari, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok Di TK ABA Jimbung 1, Kalikotes, Klaten' (pendidikan UNM).

tersebut dapat terlihat dari adanya peningkatan pada tiap aspek penelitian. Pada siklus I dilakukan 3 kali pertemuan dan siklus II dilakukan 3 kali pertemuan. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada pra siklus 56,82%, meningkat pada siklus I menjadi 62,12% dan meningkat pada siklus II mencapai 84,85%. Peningkatan pra siklus sampai siklus I yaitu 5,5% . Kemudian pada siklus I sampai siklus II yaitu 22%.<sup>17</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Nilam Sari, Mohammad Fauziddin tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu angka bergambar kelompok A1 Tk Bina Kasih. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 meningkat setelah adanya tindakan. Hasil observasi sebelum tindakan menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 adalah 25%. Pada Siklus I meningkat menjadi 87,5% dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 87,5%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A1 Tk Bina Kasih Batubelah.<sup>18</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Dinda Khoirunnisa dkk, tentang penggunaan kartu angka bergambar dan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun dengan koefisien nilai Z sebesar - 0,297 dengan taraf signifikan 5%.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Khusnaya, Uly.

<sup>18</sup>Nilam Mohammad Fauziddin, Mohammad, Sari, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Kelompok A1 Tk Bina Kasih', *Jurnal PIAUD Lectura*, Vol 1, No 1 (2017).

<sup>19</sup>Dinda Khoirunnisa, Riswanti Rini, Ari Sofia 'Hubungan Penggunaan Kartu Angka Bergambar Dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun' (Universitas Lampung, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Rahayu Tresna Dewi, Rita Kusumah, tentang kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media kartu angka. Dari analisis data penelitian menunjukkan ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu pada pra tindakan diperoleh hasil yaitu 10,47%, pada siklus I diperoleh hasil yaitu 33,33%, siklus II diperoleh hasil yaitu 66,66%, dan siklus III diperoleh hasil yaitu 88,57% atau berkembang sesuai harapan (BSH).<sup>20</sup>

Berdasarkan ketujuh penelitian di atas yang membedakan dengan penelitian peneliti adalah jenis penelitian, tujuan penelitian, prosedur penelitian, sumber data, teknik analisis dan teknik pengumpulan data. Kemudian yang membedakan ketujuh penelitian di atas dengan yang akan dilakukan peneliti yaitu peranan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun, menuliskan apa-apa saja peran media kartu angka dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan.

#### **F. *Sistematika Penulisan***

Sistematika penulisan adalah kerangka yang digunakan untuk memberikan gambaran dan petunjuk tentang pokok-pokok yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab pertama ini akan diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, definisi operasional variabel, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka dan sistematika penulisan.

---

<sup>20</sup>Ajeng Kusumah, Rita, Dewi, Tresna, Rahayu, 'Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka', *Jurnal Pelita PAUD*, Vol 3. No 1 (2013) .

## **BAB II KAJIAN TEORI**

Dalam bab kedua ini terdapat dua sub-sub bab antara lain: pertama membahas tentang lambang bilangan yaitu pengertian lambang bilangan, pentingnya mengenal lambang bilangan bagi anak usia dini, tahap perkembangan mengenal lambang bilangan, kedua membahas tentang media kartu angka yaitu pengertian media, pengertian kartu angka, langkah-langkah pembuatan media kartu angka, cara menggunakan media kartu angka, kelebihan dan kekurangan media kartu angka.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini membahas tentang jenis penelitian, prosedur penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini membahas tentang hasil penelitian yang dikaji oleh peneliti dan membahas tentang apa-apa yang telah dikaji.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini membahas tentang kesimpulan dari keseluruhan pembahasan yang telah dikaji, dan saran dari hasil pembahasan yang telah dikaji

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. *Lambang Bilangan*

##### 1. Pengertian Lambang Bilangan

Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 1 untuk menggambarkan konsep bilangan satu, lambang 2 untuk menggambarkan konsep bilangan dua, dan seterusnya. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut lambang bilangan. Lambang bilangan merupakan simbol untuk menyatakan bilangan sesuai dengan konsep bilangan.<sup>21</sup>

St. Negoro dan B Harahap mengemukakan bahwa bilangan merupakan suatu ide yang sifatnya abstrak. Bilangan merupakan sesuatu yang hanya dapat digambarkan saja dan harus dituliskan dengan simbol agar bilangan tersebut dapat dinyatakan dengan lambang atau gambar bilangan. Lambang bilangan atau angka merupakan lambang-lambang untuk bilangan.<sup>22</sup> Sedangkan menurut Ismunanto menyatakan bahwa bilangan adalah suatu konsep pencacahan dan pengukuran. Bilangan merupakan lambang atau simbol yang sifatnya nyata yang menuliskan tentang nama bilangan dan dilambangkan melalui dengan angka.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia bilangan adalah banyak benda, satuan jumlah, ide bersifat abstrak, yang memberikan keterangan mengenai banyak anggota himpunan. Lambang bilangan adalah simbol atau kata yang

---

<sup>21</sup>Sumardi.h194.

<sup>22</sup>Gilar Gandana, Oyon Haki Pratama, Tannie Yulia Yulia Danti, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah'.', *Jurnal Agapedia*, Vol 1.No 1 (2017)h.95.

digunakan untuk menyatakan suatu jumlah tertentu. Untuk menyatakan suatu jumlah, kita menggunakan lambang dan nama bilangan.<sup>23</sup>

Bilangan adalah suatu himpunan berupa lambang bilang atau simbol yang berkaitan erat dengan nilai yang mewakili banyaknya benda. Lambang bilangan merupakan simbol yang mewakili dari bilangan. Lambang atau simbol yang mewakili suatu bilangan disebut angka yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Lambang atau simbol bilangan ini, akan mempermudah kita dalam melakukan operasi bilangan.<sup>24</sup>

Menurut sudaryanti dalam ratna endrasthi bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai anak karena akan mendasari penguasaan konsep matematika selanjutnya pada jenjang pendidikan formal. Bilangan merupakan suatu ukuran dari besaran, tetapi juga dipakai dalam suatu cara abstrak (tak terwujud) tanpa menghubungkan dengan ‘berapa banyak’ atau pengukurannya.<sup>25</sup>

Lambang bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Menurut Pakasi lambang bilangan merupakan suatu konsep tentang lambang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting seperti nama, urutan, lambang, dan jumlah.<sup>26</sup>

Lambang bilangan adalah sekumpulan angka yang merupakan nama dari bilangan tertentu, maka dapat dijelaskan mengenai pengertian tentang kemampuan mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah suatu daya atau kesanggupan yang dimiliki anak sejak dini untuk

---

<sup>23</sup>Lestari, Puji.h.15.

<sup>24</sup>Gilar Gandana, Oyon Haki Pratama, Tannie Yulia Yulia Danti.h.96.

<sup>25</sup>Ratna Endrasthi,”Meningkatkan

<sup>26</sup>Purwigati, ‘Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di PAUD Massir Pulpas Kota Karang Kota Bandar Lampung Tahun 2016’.h.9.



mengembangkan pengetahuannya dalam belajar matematika yaitu mengenal berbagai angka (lambang bilangan) sesuai dengan tahap perkembangannya dan dapat terus meningkat.<sup>27</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa lambang bilangan adalah suatu himpunan berupa lambang, bentuk, gambaran, atau simbol yang berkaitan erat dengan angka dalam konsep matematika yang digunakan untuk menuliskan nama bilangan dan biasanya dilambangkan melalui angka (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) dan lambang bilangan terdapat konsep-konsep tentang lambang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting didalamnya seperti nama, urutan, lambang, dan jumlah. Lambang atau simbol bilangan akan mempermudah kita atau peserta didik dalam mengenal suatu lambang bilangan maupun dalam melakukan operasi bilangan.

## **2. Pengenalan Kemampuan Lambang Bilangan Anak Usia Dini**

Menurut Diah Harianti dalam Ria Puji Lestari mengemukakan bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa cara:

- a. Anak mengenal konsep bilangan melalui pengamatan. Bilangan, mengucapkan satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, Sembilan, sepuluh sesuai kemampuan siswa. Menghitung sampai sepuluh untuk mengingat urutannya. Membilang atau menyebutkan dengan menunjuk pada himpunan benda yang sesuai seperti satu kepala, satu hidung, dua mata, dua telinga, lima jari, menghitung sejumlah benda dan mencocokkannya dengan benda-benda lain.
- b. Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan atau angka 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 serta lambang 0. Mengurutkan dan menuliskan urutan lambang 0 sampai 10.

---

<sup>27</sup>Alfiatul Izzati Irawan, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah PUZZLE Angka Pada Kelompok A Di Raudhatul Atfal Babussalam, Krian, Sidoarjo', 2018.h.24.

Berdasarkan pengenalan kemampuan lambang bilangan pada anak usia dini maka disimpulkan bahwa pengenalan kemampuan lambang bilangan pada anak usia dini ada dua pengenalan konsep bilangan yang pertama anak mengenal konsep bilangan melalui pengamatan. Kedua anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan atau angka 1 sampai 10 serta lambang 0. Mengurutkan lambang bilangan dan menuliskan lambang bilangan 0 sampai 10.

### **3. Pentingnya Mengenal Lambang Bilangan bagi Anak Usia Dini**

Kemampuan mengenal lambang bilangan sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan mengenal lambang bilangan menjadi dasar dalam keterampilan matematika yang akan berguna pada jenjang pendidikan anak selanjutnya. Penelitian Ostergren dan Traff menyatakan bahwa kompetensi matematika penting bagi pendidikan anak dan banyak aspek dalam kehidupan selanjutnya. Artinya, matematika sangat penting untuk dikenalkan kepada anak sejak dini karena, matematika akan berguna bagi kehidupan anak selanjutnya.<sup>28</sup>

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan pengenalan konsep matematika dasar yang sangat penting dikuasai oleh anak sejak usia dini. Kemampuan lambang bilangan penting untuk anak usia dini sebagai modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Anak mampu mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan.

Anak mampu mengenal, waktu, tanggal, bulan, dan tahun dengan baik apabila anak telah mengenal lambang bilangan dengan baik. Anak mampu mengetahui waktu dengan baik apabila anak telah mampu membaca lambang bilangan yang ditunjukkan oleh jarum jam sebagai penanda waktu. Begitu juga untuk mengetahui tanggal, bulan, dan tahun anak juga harus mengenal lambang

---

<sup>28</sup> Khoirunnisa.h.2.

bilangan yang terdapat pada kalender. Anak mampu membaca jam dan kalender yang sering kita lihat baik di sekolah maupun di rumah apabila anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik.

Anak usia dini memiliki keterbatasan dalam kemampuan berfikirnya. Anak memiliki kemampuan berfikir konkret dan masih terbatas untuk pemikiran yang bersifat abstrak. Anak mudah memahami hal-hal yang bersifat konkret dan akan merasa sulit untuk hal-hal yang bersifat abstrak. Semakin abstrak suatu materi akan semakin sulit dipahami oleh anak. Mengenal lambang bilangan merupakan suatu materi yang bersifat abstrak. Anak yang masih memiliki keterbatasan daya pikir ini akan mampu mengenal lambang bilangan dengan baik apabila dilakukan melalui tahap perkembangan yang tepat.<sup>29</sup>

Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai anak karena akan mendasari penguasaan konsep matematika selanjutnya pada jenjang pendidikan formal. Bilangan merupakan suatu ukuran dari besaran, tetapi juga dipakai dalam suatu cara abstrak (tak terwujud) tanpa menghubungkannya dengan “berapa banyak” atau pengukurannya.<sup>30</sup> Belajar matematika merupakan jenis belajar pengetahuan, menurut Mustaqim yaitu tahap pengamatan, hafalan, dan yang terakhir adalah tahap pemecahan masalah. Operasi matematika pada anak sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi merupakan tahap pemecahan masalah. Anak dihadapkan pada soal-soal matematika yang harus diselesaikan dengan baik. Anak mampu menyelesaikan soal dengan baik apabila anak telah memiliki kemampuan mengenal konsep dan lambang bilangan dengan baik sejak dini.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup>Misyati.h.22-24.

<sup>30</sup>Ratna Endrasthi, ‘Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Media Papan Raba Pada Anak Kelompok A Di Tk KKLKMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul’ (Universitas Negeri Yogyakarta, 2014). h.10.

<sup>31</sup>Misyati.h.23.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya mengenal lambang bilangan bagi anak adalah sebagai pengetahuan yang mendasar yang hendaknya dikuasai oleh anak sebagai penguasaan konsep matematika pada jenjang pendidikan formal nanti dan bukan hanya itu tetapi juga sebagai salah satu hal penting dalam proses bertahan hidup, selain itu anak akan siap menghadapi konsep matematika dijenjang pendidikan selanjutnya karena sangat bermanfaat bagi anak disaat dijenjang pendidikan selanjutnya, anak mampu menyelesaikan masalah atau soal dengan baik apabila anak telah memiliki penguasaan terhadap mengenal konsep lambang bilangan dengan baik sejak dini. Anak akan lebih mudah mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan lambang bilangan misalnya jam, dan kalender.

#### **4. Tahap Perkembangan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan**

Pengenalan lambang bilangan bukanlah hal yang mudah dilakukan, terlebih lagi pada anak usia dini. Anak terlebih dahulu harus mengenal konsep bilangan sebelum anak mampu mengenal lambang bilangan. Konsep bilangan yang dikenalkan pada anak usia 4-5 tahun yaitu bilangan asli sederhana yaitu bilangan 1-10. Pengenalan konsep bilangan ini tidak sekedar mengenalkan lambang bilangan, akan tetapi harus mengenalkan makna bilangan terlebih dahulu. Mengenalkan konsep lambang bilangan untuk anak usia dini menurut piaget tidak bisa diajarkan secara langsung, akan tetapi harus melalui beberapa tahap. Adapun tahap yang dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan yang pertama yaitu anak harus mengenal terlebih dahulu bahasa simbol. Bahasa simbol ini disebut sebagai abstraksi sederhana (*simple abstraction*) atau abstraksi empiris. Mengenalkan bahasa simbol yaitu mengenalkan bahasa lisan dari nama bilangan dan makna dari nama bilangan tersebut, misalnya guru menyebutkan bilangan satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya.

Pada tahap bahasa simbol ini, anak tidak hanya mengetahui nama bilangan secara lisan akan tetapi mengetahui makna dari bilangan tersebut. Tahap bahasa simbol ini dilakukan menggunakan benda-benda konkret. Misalnya ketika pendidik meletakkan meletakkan lagi satu pensil sambil berkata “dua” dan seterusnya. Kemudian anak diminta melakukan sendiri kegiatan tersebut sampai anak mampu melakukannya dengan baik.

Namun apabila benda konkret yang sesuai dengan tema yang sedang dikembangkan sulit untuk didapatkan, benda konkret bisa diganti dengan gambar dari benda konkret tersebut. Menurut Brunner dalam Eli Misyati berpendapat bahwa anak usia 3-8 tahun berada di tahap ikonik. Tahap ikonik ini anak telah mampu belajar melalui pengalaman memanipulasi gambar dari objek secara langsung. Anak tidak hanya terbatas dari belajar menggunakan benda-benda konkret, akan tetapi anak telah mampu belajar melalui gambar dari benda konkret tersebut.

Belajar menggunakan gambar merupakan cara yang paling efektif sebagai pengganti benda nyata apabila benda nyata yang sesuai dengan tema yang sedang dikembangkan sulit dihadirkan. Belajar menggunakan gambar tepat untuk anak usia dini karena anak sudah mampu belajar menggunakan gambar seperti pendapat yang dikemukakan Brunner sebelumnya. Belajar menggunakan gambar menjadikan penyajian materi yang akan disampaikan lebih efisien. Pembelajaran menggunakan gambar akan lebih memudahkan dalam penyajian materi pembelajaran. Tema-tema yang sulit untuk menghadirkan benda nyata seperti alam semesta, serta tanah airku akan lebih mudah jika pembelajaran dilakukan menggunakan gambar.

Pengalaman konkret atau pengalaman nyata yaitu anak mengalami langsung atau melakukan langsung dalam memperoleh pengetahuan. Pengalamn

langsung memungkinkan anak untuk lebih aktif dalam memperoleh pengetahuan menggunakan panca indranya. Anak yang belajar dengan memanfaatkan semua alat indranya akan berhasil memperoleh pengetahuan dengan baik

Tahap kedua yaitu abstraksi reflektif (*reflective abstraction*). Pada tahap ini setelah anak mengetahui bahasa simbol dan konsep bilangan dengan benda-benda, kemudian anak dilatih untuk mampu berfikir simbolis. Anak mulai menggunakan jari-jari tangannya untuk menghitung pensil atau benda-benda lain sambil berkata 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 dan seterusnya.<sup>32</sup>

Menurut Jean Piaget bahwa membangun kemampuan kognitif anak melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan. Piaget membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring pertambahan usia:

a. Tahapan sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Menurut Piaget, bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan selain juga dorongan untuk mengeksplorasi dunianya. Skema awalnya dibentuk melalui diferensiasi refleks bawaan ini. Tahapan sensorimotor adalah tahapan pertama dari empat tahapan. Piaget berpendapat bahwa tahapan ini menandai perkembangan kemampuan dan pemahaman spasial penting dalam enam sub tahapan:

- a. sub-tahapan *skema refleks*, muncul saat lahir sampai enam minggu dan berhubungan terutama dengan refleks.
- b. sub-tahapan *fase reaksi sirkular primer*, dari usia enam minggu sampai empat bulan dan berhubungan terutama dengan munculnya kebiasaan-kebiasaan.

---

<sup>32</sup>Misyati.h.22-24.

- c. sub-tahapan *fase reaksi sirkular sekunder*, muncul antara usia empat sampai Sembilan bulan dan berhubungan terutama dengan koordinasi antara penglihatan dan pemaknaan.
- d. sub-tahapan *koordinasi reaksi sirkular sekunder*, muncul dari usia 9-12 bulan, saat berkembangnya kemampuan untuk melihat objek sebagai sesuatu yang permanen walau kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut berbeda (permanen objek).
- e. sub-tahapan *fase reaksi sirkular tersier*, muncul dalam usia 12-18 bulan dan berhubungan terutama dengan penemuan cara-cara baru untuk mencapai tujuan.
- f. sub-tahapan *awal representasi simbolis*, berhubungan terutama dengan tahapan awal kreativitas.

b. Tahapan pra operasional (usia 2-7 tahun)

Tahapan ini merupakan tahapan kedua dari empat tahapan. Dengan mengamati urutan permainan, piaget dapat menunjukkan bahwa setelah akhir usia dua tahun jenis yang secara kualitatif baru dari fungsi psikologis muncul. Pemikiran (pra) operasi dalam teori piaget ialah prosedur melakukan tindakan secara mental terhadap objek-objek. Ciri dari tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan mempresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata.

c. Tahapan operasional konkrit (usia 7-11 tahun)

Tahapan ini merupakan tahapan ketiga dari empat tahapan. Muncul antara usia 6-12 tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Proses-proses penting selama tahapan ini antara lain:

- a. Pengurutan, kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya.

- b. Klarifikasi, kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain, termasuk gagasan bahwa serangkaian ini. Anak tidak lagi memiliki keterbatasan logika berupa animisme (anggapan bahwa semua benda hidup dan berperasaan).
- c. *Decentering*, anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya.
- d. *Reversibility*, anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian dengan cara yang salah).an kembali ke keadaan awal. Untuk itu, anak dapat dengan cepat menentukan bahwa 4+4 sama dengan 8, 8-4 akan sama dengan 4, jumlah sebelumnya.
- e. Konservasi, memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda ialah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda ini.
- f. Penglihatan sifat egoisentrisme, kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang ini berfikir

d. Tahapan operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Tahapan operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori piaget. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia 11 tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini ialah diperolehnya kemampuan untuk berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup>Yudrik Yahya, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011).h.115-118.



Menurut Sujiono perkembangan mengenal konsep bilangan mencakup beberapa hal:

- a. Pengenalan kuantitas. Anak-anak menghitung sejumlah benda yang ditentukan, dilakukan secara bertahap 1 sampai 10 kemudian 11 sampai 20.
- b. Menghafal urutan nama bilangan yaitu menyebutkan nama bilangan dalam urutan yang benar.
- c. Menghitung secara rasional. Anak dikatakan memahami bilangan bila mampu menghitung benda sambil menyebutkan nama bilangan, membuat korespondensi satu-satu, menyadari bilangan terakhir yang disebut mewakili jumlah benda dalam 1 kelompok.
- d. Menghitung maju. Menghitung 2 kelompok benda yang digabungkan dengan cara menghitung semua dimulai dari benda pertama sampai benda terakhir, menghitung melanjutkan, menghitung benda dengan cara melanjutkan dari jumlah salah satu kelompok.
- e. Menghitung mundur. Menghitung mundur dilakukan dalam operasi pengurangan bilangan, menggunakan bilangan kecil saja.
- f. Menghitung melompat yaitu menyebutkan bilangan dengan cara melompat dengan bilangan tertentu.<sup>34</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan tahap perkembangan kognitif mengenal lambang bilangan pada anak harus dilakukan secara bertahap oleh para pendidik agar dapat dipahami oleh anak dengan baik. Beberapa tahap-tahap mengenalkan lambang bilangan pada anak yaitu tahapan sensorimotor (usia 0-2 tahun), kedua tahapan pra-operasional (usia 2-7 tahun), ketiga tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun), yang keempat tahapan operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa). Perkembangan mengenal konsep bilangan

---

<sup>34</sup>Sumardi.h.194-195.

mencakup beberapa hal yaitu anak mulai menghitung sederetan angka secara bertahap sembari menghafal nama-nama bilangan sesuai dengan urutan, tahap selanjutnya anak mulai menghitung maju dan mundur seperti menghitung dari angka 1 ke 10 lalu dari angka 10 ke angka 1, tahap berikutnya yaitu menghitung melompat pendidik menunjuk satu angka secara acak kemudian anak menyebutkan angka tersebut.

### **5. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Menurut piaget perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tahapan, diantaranya: tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun). Tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11 tahun hingga dewasa). Karakteristik dasar kognitif anak yang berada pada fase praoperasional diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berfikir secara simbolik, hal ini berarti walaupun benda aslinya tidak ada, anak akan dapat membayangkan bentuk benda itu sendiri didalam pikirannya. Berfikir simbolis atau sistematis, anak berfikir dengan menggunakan symbol-symbol (tanda-tanda), anak sudah mengetahui huruf angka dan sebagaainya. Menurut Piaget dalam Dianne ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif pada tahap ini, sebagai berikut:

#### **a. Menggunakan symbol**

Anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorimotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut .

#### **b. Mampu mengklarifikasi**

Anak mengorganisir objek, orang, dan peristiwa kedalam kategori yang memiliki makna. Contoh: anak dalam memilih benda dalam kelompok ukuran besar dan kecil.

### c. Memahami angka

Anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka. Contoh: anak membagi permen dengan teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapatkan jumlah yang sama.

Menurut Kurniasih karakteristik kognitif tahap praoperasional mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan, meramalkan, menentukan hubungan sebab akibat, membandingkan, dan menarik kesimpulan.<sup>35</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas maka disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan kognitif anak memiliki beberapa fase atau tahapan yaitu ada empat fase atau tahapan. Pertama sensorimotor, kedua praoperasional, ketiga operasional konkret, keempat operasional formal. Dengan empat tahapan tersebut perkembangan anak dapat dilihat dari penggunaan kata-kata dan imajinasi anak. Adapun tahapan perkembangan kognitif anak ada tiga yaitu pertama menggunakan simbol kedua mampu mengklarifikasi dan yang ketiga memahami angka.

## 6. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak berdasarkan beberapa aliran dalam perkembangan psikologis pada diri manusia, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri anak itu sendiri yang meliputi pembawaan dan potensi psikologi tertentu yang turut mengembangkan dirinya sendiri.

---

<sup>35</sup>Siska Destiani, 'Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Citra Darma Lampung Barat' (UIN Raden Intan, 2018).h.20-22.

- b. Faktor eksternal, yaitu hal-hal yang datang atau diluar diri anak yang meliputi lingkungan dan pengalaman berinteraksi anak tersebut dengan lingkungannya.

Menurut Budiningsih dalam Siska Destiani “ciri pokok karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini pada tahap pra-operasional adalah pada penggunaan symbol atau bahasa tanda, dan mulai berkembang dalam hal konsep-konsep intuitif anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak. Anak mengolah informasi yang tidak diungkapkan dengan kata-kata sehingga anak dapat mengungkapkan isi hati secara simbolik”. Selanjutnya Budiningsih membagi karakteristik tahap pra-operasional sebagai berikut:

- a. Anak dapat membentuk kategori objek, tetapi kurang disadari.
- b. Anak mulai mengetahui hubungan hal-hal yang lebih kompleks secara logis.
- c. Anak dapat melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide.
- d. Anak mampu memperoleh prinsip-prinsip secara benar dan mengerti terhadap sejumlah objek yang teratur dan cara mengelompokkan objek tersebut.<sup>36</sup>

Berdasarkan faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri anak itu sendiri yang meliputi pembawaan dan potensi psikologis. sedangkan faktor eksternal yaitu hal-hal yang datang dari luar anak itu sendiri yang meliputi lingkungan dan pengalaman berinteraksi.

## **B. Media Kartu Angka**

### **1. Pengertian Media**

---

<sup>36</sup>Nizwardi Ambiyar, Jalinus, *Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016).h.2-4.

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”,” perantara” atau “pengantar”.Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/ atau alat (*hardware*).Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/ di luar kelas) menjadi lebih efektif.<sup>37</sup>

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh buku, film, kaset. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.<sup>38</sup> Media suatu alat yang cara penyajiannya mudah untuk merangsang peserta didik dalam proses belajar, dan dengan adanya media guru dapat dengan mudah menyampaikan isi-isi materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses merangsang dan mengembangkan aspek perkembangan anak terutama di taman kanak-kanak, dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk

---

<sup>37</sup>Steffi Syastra, Taufik, Muhammad, Adam, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam', *Ejournal*, 3.2 (2015). h.79.

<sup>38</sup>Syastra, Taufik, Muhammad, Adam, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam', *Ejournal*, Vol,3.No,2 (2015).h.6.

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>39</sup> Media suatu alat yang mampu mengembangkan aspek perkembangan anak dan guru dapat dengan mudah menggunakan media elektronik untuk menangkap informasi baik berupa visual maupun verbal.

Menurut Khadijah dalam Desi Mariani media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar, buku, film, kaset, bingkai adalah contoh-contohnya. Artinya, media sebagai alat fisik atau alat yang dapat disampaikan, dilihat maupun didengar yang dapat menyajikan pesan. Sedangkan menurut Sudjana dalam Desi Mariani media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai kegiatan belajar tertentu.<sup>40</sup>

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.<sup>41</sup>

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dalam proses pembelajaran di

---

<sup>39</sup>Destiani.h.6.

<sup>40</sup>Desi Mariani, 'Pengaruh Kartu Gambar Angka Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Anak Di Raudhatul Atfhal Al-Kamal JLN Tegal Sari Lau Dendang Tahun Ajaran 2017/2018' (UIN Sumatera Utara Medan, 2018). h.18.

<sup>41</sup>Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2018).h.7.

kelas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak.<sup>42</sup> Media suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi kepada peserta didik, media yang digunakan mencakup bahan cetak, visual, audio dan lain-lain.

Media pembelajaran merupakan wadah yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan dari sumber atau menyalurkan kepada peserta didik. Menurut Azar dalam Febri Dwi Fitria Nigrum media pembelajaran pendidikan secara umum dapat dikatakan sebagai sarana atau prasarana yang digunakan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar yang tujuannya untuk pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan oleh guru dalam rangka untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pembelajaran di sekolah.<sup>43</sup>

Media pembelajaran merupakan suatu benda yang digunakan oleh seorang guru ketika anak belajar di kelas. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang mempermudah guru ketika akan menyampaikan materi kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada si belajar, apakah itu orang, alat, atau bahan.<sup>44</sup> Media suatu strategi atau komponen dalam menyampaikan informasi

---

<sup>42</sup>Siti Asiyah, 'Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenai Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Tk Islam Mutiara Surabaya', *Jurnal PAUD Teratai*, 2.2 (2014). h.5.

<sup>43</sup>Febri Nigrum, Fitria, Dwi, 'Penggunaan Metode Bermain Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Angka 1-10 Pada Kelompok A Di PAUD An-Nahdliyah Kenongo Tulangan Sidoarjo'. Skripsi. Surabaya: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya' (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019).h.30-31.

<sup>44</sup>Nigrum, Fitria, Dwi.h.29.

kepada peserta didik yang dimuati berupa pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik apakah berupa orang, alat atau bahkan bahan yang akan disajikan.

Media pembelajaran merupakan suatu sarana penyampaian pesan atau informasi dimana dalam penyampaian informasinya guru berperan sebagai pemberi informasi pada anak, guru menggunakan berbagai media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, media yang digunakan oleh guru tersebut bertujuan untuk merangsang kemampuan dan keterampilan yang dimiliki anak yang nantinya anak tersebut akan memperoleh pengetahuan dan mendukung pada proses belajar anak.<sup>45</sup>

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa untuk meningkatkan efektivitas dari tujuan pembelajaran. Apabila dikaitkan dengan pendidikan Anak Usia Dini, maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan alat atau bahan untuk belajar dan bermain yang membuat anak memperoleh pengetahuan serta keterampilan dari media pembelajaran tersebut. Menurut Yusuf Hadi Miarso media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat menumbuhkan terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media dapat dikatakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di sekolah.<sup>46</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat atau sarana yang digunakan dalam pembelajaran yang merupakan suatu strategi seorang guru atau pendidik untuk penyampaian yang dapat dimuati berupa pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik apakah berupa orang, alat, atau

---

<sup>45</sup> Gilar Gandana, Oyon Haki Pratama, Tannie Yulia Yulia Danti. h.98.



bahan, media sebagai alat bantu dalam menyampaikan isi materi atau informasi yang ingin disampaikan. Media bertujuan untuk merangsang kemampuan anak yang dimilikinya dan mendukung proses belajar anak, media pembelajaran hendaknya dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

## **2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran**

Adapun jenis dan karakteristik media pembelajaran terdapat beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

- a. Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Contoh gambar diam atau gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan atau isi tema yang diajarkan. Media grafis adalah media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran, misalnya, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran di tk, media ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, misalnya, patung binatang, boneka, tanaman dan sebagainya. Media realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Media realita ini merupakan benda sesungguhnya, seperti mata uang, tumbuhan, binatang yang tidak berbahaya.
- b. Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari tema, contoh media audio adalah program kaset suara dan program radio.

- c. Media Audio Visual adalah media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar. Dengan media audio visual ini maka penyajian isi tema kepada anak semakin lengkap dan optimal. Contohnya antara lain program televisi atau video, pendidikan atau instruksional atau program slide suara dan sebagainya.<sup>47</sup>

Berdasarkan jenis dan karakteristik media pembelajaran di atas maka disimpulkan bahwa terdapat tiga media dalam pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual yaitu media yang menyampaikan pesan melalui gambar, media audio yaitu media yang hanya dapat didengar sedangkan media audio visual yaitu media yang menampilkan gambar dan suara. Namun media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media visual berupa media kartu angka yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak melalui media kartu angka.

### **3. Pengertian Kartu Angka**

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seseorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga huruf dapat menimbulkan kesan dihati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perhatian visualisasi kongrit (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarkan. Alat peraga kartu adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif, misalnya: untuk menjelaskan usia, ciri khas, karakter atau sifat dari seorang tokoh. Dengan alat peraga, gambar lebih jelas dari pada dijelaskan dengan

---

<sup>47</sup>Uly, Khusnaya.h.25-26.

kata-kata saja. Sehingga anak dapat menghayati karakter tokoh yang diceritakan. Untuk menjelaskan keadaan sebuah kota, bangunan, dan sebagainya, dengan gambar akan lebih jelas daripada diceritakan secara lisan saja.<sup>48</sup>

Kartu angka merupakan alat permainan manipulatif yang di dalamnya termuat gambar replika suatu benda yang ada di sekitar anak. Kartu angka adalah kartu yang bertuliskan atau bergambar simbol angka-angka yang dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak melalui kegiatan permainan.<sup>49</sup>

Kartu angka adalah salah satu alat atau permainan edukatif yang dapat dipergunakan dalam pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini adalah permainan kartu angka, yang dapat dimodifikasi menjadi beberapa permainan (kereta angka, bola blowing atau tebak suara. Menurut soeharto kartu diartikan sebagai salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis. Menurut Sudaryanti menyatakan bahwa angka adalah merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Menurut Nurani kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan.<sup>50</sup>

Kartu angka adalah gambar yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar, kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai gambar. Kartu angka dapat berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan. Kartu angka merupakan angka-angka yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis (triplek). Potongan-potongan angka tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat kata maupun

---

<sup>48</sup>Triyasmonah.h.6-7.

<sup>49</sup>Khoirunnisa.h.25.

<sup>50</sup>Purwigati.h.20.

kalimat. Penggunaan kartu angka ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam mengenal pengertian dan penggunaan kartu angka huruf dan angka permulaan.<sup>51</sup>

Menurut takdirotun angka atau bilangan adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10 dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 10). Bilangan banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Kartu angka merupakan angka-angka yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis (triplek). Potongan-potongan angka tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai dengan keinginan pembuat kata maupun kalimat. Penggunaan media kartu angka ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam mengenal pengertian dan penggunaan kartu angka dan angka huruf dan angka permulaan.<sup>52</sup>

Kartu angka ialah kartu berbentuk persegi bertuliskan angka 1-10 disertai dengan gambar benda berwarna warni dan bervariasi yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangan tersebut. Dibuat dari bahan kertas karton/duplek yang berukuran 10×5 cm. Tujuannya untuk mengenalkan lambang bilangan dan belajar menghitung. Menurut Suyanto angka-angka tersebut merupakan simbol matematis dari banyaknya benda. Anak pada mulanya tidak tahu akan hal itu. Oleh karena itu, anak perlu dilatih agar memahami makna dari angka-angka tersebut melalui berbagai kegiatan.<sup>53</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan kartu angka adalah suatu ide atau media pembelajaran kartu yang bertuliskan lambang suatu angka beserta

---

<sup>51</sup>Destiani.h.28-29.

<sup>52</sup>Destiani.h.28.

<sup>53</sup>Nopalisari, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di PAUD Teratai Bandar Lampung Tahun 2016', 2016.h.25.

nama lambang bilangan yang tertera sehingga anak lebih mudah mengetahui angka. Kartu angka sangat efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar atau mengenalkan lambang bilangan pada anak, dengan adanya kartu angka anak akan lebih mudah mengingat pelajaran karena kartu angka dapat memberikan kesan kepada peserta didik sehingga peserta didik tidak mudah melupakan apa yang telah dipelajari, dengan alat peraga tulisan yang jelas dan gambar yang jelas. Anak usia dini perlu banyak alat peraga yang dapat anak sentuh, rasakan, dilihat, dan didengaran oleh anak.

#### **4. Langkah-Langkah Pembuatan Media Kartu Angka**

Media yang digunakan dalam pembelajaran seharusnya telah disiapkan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, selain itu pembuatan media harusnya sesuai dengan langkah-langkah pembuatan media sebagaimana mestinya. Berikut langkah-langkah pembuatan media kartu angka:

- a. Potong kertas menjadi berukuran sebesar kartu yang enak dipegang tangan atau seukuran tangan peserta didik. Ukuran 8×5 atau kertas ukuran F4 yang dilipat menjadi 16 bagian.
- b. Tulis lambang bilangan 1-10 pada masing-masing kartu, tandai kartu angka 6 dan 9 supaya tidak tertukar. Siapkan lebih banyak kartu angka-angka “sulit” (selain angka 1, 2, 5, 10) karena peserta didik biasanya sudah lebih hafal perkalian angka-angka mudah.
- c. Laminasi kedua sisi dengan lakban bening bila ada.<sup>54</sup>

Menurut Departemen Pendidikan Nasional langkah-langkah membuat media kartu angka sebagai berikut:

---

<sup>54</sup>Wahyu Setioko, *Ruang Belajar Kumpulan Metode Belajar Kreatif Dari Penjuru Nusantara* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utara, 2015).h.240.

- a. Gunting kertas, karton atau kertas warna dengan ukuran 5×5 cm sejumlah 10 lembar.
- b. Tulislah lambang bilangan atau angka 1 sampai 10 dengan spidol, cat air atau crayon.
- c. Berilah garis tepi pada kertas dengan spidol.
- d. Potonglah ampelas kayu atau plastik perekat sejumlah 10 lembar, dengan ukuran 1,5 cm × 1,5cm, kemudian tempelkan pada bagian belakang setiap kartu angka tersebut.<sup>55</sup>

Berdasarkan langkah-langkah pembuatan media kartu angka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam membuat media kartu angka harus melalui beberapa langkah atau tahap yang harus dilalui untuk menyelesaikan suatu karya atau media pembelajaran kartu angka yang nantinya akan digunakan untuk pembelajaran. Ada empat langkah-langkah untuk membuat media kartu angka yang pertama, gunting kertas karton berwarna. Tulis lambang bilangan 1 sampai 10. Gunakan spidol untuk memberi garis tepi pada kertas yang telah digunting. Kemudian potong ampelas kayu atau plastik perekat sejumlah sepuluh lembar.

## 5. Cara Menggunakan Media Kartu Angka

Media kartu angka dapat digunakan oleh guru selama beberapa kali pertemuan sehingga guru telah mahir dalam cara penggunaannya, berikut cara menggunakan media kartu angka:

---

<sup>55</sup> Astuti, 'Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbiojaya', *Jurnal PAUD Tambusai*, 2.1 (2016). h.94.

- a. Anak diminta menunjukkan lambang bilangan yang ada pada kartu angka dihubungkan dengan jenis benda yang sama jumlahnya, baik daun, biji maupun kulit kerang.
- b. Guru memberi kesempatan pada anak untuk mengulang nama bilangan, misalnya 1 sampai 5 secara berulang.
- c. Anak diminta menyebutkan angka dan menunjukkan lambang bilangannya dari satu sampai lima. Setelah anak cukup fasih menyebutkan bilangan selanjutnya guru memberikan kartu lambang bilangan 1-5 kepada setiap anak dan memberi penjelasan agar menempelkan lambang bilangan pada jumlah benda yang cocok sesuai dengan lambang bilangan.<sup>56</sup>

Menurut Pujiati mengemukakan bahwa cara menggunakan media kartu angka sebagai berikut:

- a. Anak dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil masing-masing beranggotakan 2-4 anak. Setiap putaran permainan diikuti oleh semua kelompok.
- b. Waktu setiap putaran lebih kurang 10 menit.
- c. Guru menunjukkan salah satu kartu yang merupakan hasil atau jawaban dari suatu pertanyaan atau hasil perkalian<sup>57</sup>

Berdasarkan cara-cara menggunakan media kartu angka di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media maka kita harus mengikuti tahap atau cara-cara dalam bermain, untuk menggunakan media pembelajaran atau memainkannya sangat mudah dalam memainkan media kartu angka, dan untuk memainkan kartu angka harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan tahap

---

<sup>56</sup>Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2016.h.215.

<sup>57</sup>Astuti.h.95.

perkembangan anak. Guru meminta kepada anak untuk menunjukkan lambang bilangan yang ada pada kartu. Kedua guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengulang angka dan nama bilangan. Kemudian anak diminta untuk menyebutkan angka dan nama bilangannya.

## **6. Tujuan dan Manfaat Media Kartu Angka**

Pemberian stimulasi dengan media ini akan memberikan dampak yang positif selama sifatnya tidak memaksa, disesuaikan dengan tahapan. Diantara tujuan media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk membantu anak lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari. Selain itu juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif, dan efisien. Media kartu angka memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran matematika di taman kanak-kanak. Beberapa manfaat kartu angka antara lain:

- a. Guru dengan mudah dan cepat menunjukkan bermacam-macam contoh bilangan angka.
- b. Anak akan cepat belajar memahami materi terkait dengan yang diajarkan.
- c. Penyampaian materi pembelajaran dapat optimal.
- d. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- e. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- f. Kualitas belajar anak dapat ditingkatkan.
- g. Anak lebih mudah memahami konsep bilangan
- h. Meningkatkan daya pikir anak.<sup>58</sup>

Berdasarkan tujuan dan manfaat media kartu angka maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan media kartu angka memiliki banyak tujuan dan manfaat yaitu guru dengan mudah mengajar dan cepat menunjukkan bermacam-

---

<sup>58</sup> Khusnaya, Uly.h.23-24.



macam contoh bilangan angka, anak lebih cepat memahami apa yang telah dipelajari, penyampaian materi yang optimal, pembelajaran yang menarik bagi anak, pembelajaran menjadi lebih interaktif bagi anak, kulaitas belajar anak semakin meningkat, anak lebih cepat memahami konsep lambang bilangan, dan anak menjadi meningkat daya pikirnya.

## **7. Kelebihan dan Kelemahan Media Kartu Angka**

Media kartu angka mempunyai kelebihan dan kelemahan berikut beberapa hal yang mencakup kelebihan dan kelemahan media kartu angka:

### **a. Kelebihan Media Kartu Angka**

Berikut beberapa hal yang mencakup kelebihan media kartu angka:

- 1) Sifatnya konkrit: gambar atau foto lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal secara semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- 3) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau menimbulkan kesalahpahaman.
- 4) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.<sup>59</sup>
- 5) Menimbulkan daya Tarik pada anak.
- 6) Mempermudah pengertian anak
- 7) Memperjelas bagian-bagian penting.
- 8) Menggunakan gambar untuk tujuan pelajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti.<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup>Destiani.h.35-36.

<sup>60</sup>Indriani, 'Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan 1-5 Pada Anak Tunagrahita Ringan', *JASSI\_Anakku*, 12.2 (2013).h.146.

Berdasarkan kelebihan media kartu angka di atas dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan mempunyai kelebihan yang dapat memperjelas pelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik, media yang konkret, memperjelas suatu pembelajaran untuk membuat anak lebih tertarik untuk belajar, memperjelas pelajaran yang akan diajarkan, menggunakan gambar dengan tujuan pelajaran yang spesifik atau mendukung pembelajaran tersebut.

b. Kelemahan Media Kartu Angka

Berikut beberapa hal yang mencakup kelemahan media kartu angka:

- 1) Gambar hanya menafsirkan indra mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Gambar yang disajikan dalam ukuran kecil mengakibatkan kurang efektif untuk proses pengajaran.<sup>61</sup>

Menurut Siti Aisyah media kartu angka mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

- 1) Sulit menampilkan gerak dalam media gambar.
- 2) Biaya yang dikeluarkan akan banyak apabila ingin membuat gambar yang lebih bagus dan bervariasi.
- 3) Berbagai unit-unit pelajaran dalam media gambar harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu banyak dan membosankan anak.
- 4) Jika tidak dirawat dengan baik, media gambar akan mudah rusak dan hilang.
- 5) Memerlukan kreatifitas dari guru yang tinggi untuk memberikan inovasi dari media gambar sehingga tidak membosankan anak.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup>Destiani.h.35-36.

<sup>62</sup>Asiyah.h.6.

Berdasarkan kelemahan media kartu angka dapat disimpulkan bahwa media hanya menafsirkan gambar, media yang digunakan atau yang disajikan kepada peserta didik dalam ukuran kecil sehingga mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif dalam proses pembelajaran karena mempunyai batasan ukuran kartu dan gambar sehingga mengakibatkan kurang efektif untuk proses pembelajaran. Sulit menampilkan gerak pada media gambar, untuk menggunakan media yang menarik butuh banyak biaya untuk membuatnya. Sebelum membuat media yang menarik harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu banyak dan tidak membosankan bagi anak. Media yang dibuat harus dirawat dan dijaga agar tak mudah rusak dan hilang. Guru harus kreatifitas untuk membuat media yang menarik dan inovasi agar tidak membosankan bagi anak.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. *Jenis Penelitian*

##### 1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pustaka. Zed menyatakan bahwa penelitian pustaka memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya dan penelitian pustaka membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan.<sup>63</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pustaka merupakan sumber data yang hanya diperoleh dari berbagai bahan-bahan yang diperoleh seperti buku-buku, majalah, artikel, jurnal, dan penelitian terdahulu dan hanya dilakukan di riset perpustakaan tanpa memerlukan riset lapangan.

##### 2. Prosedur Penelitian

Untuk melakukan penelitian maka diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mendaftar semua variabel yang perlu diteliti
- b. Mencari setiap variabel penelitian pada "*subjek encyclopedia*".
- c. Memilih deskripsi bahan-bahan yang diperlukan dari sumber-sumber yang tersedia.
- d. Memeriksa indeks yang memuat variabel-variabel dan topic masalah yang diteliti.
- e. Selanjutnya yang menjadi lebih khusus adalah mencari artikel-artikel, buku-buku, dan biografi yang sangat membantu untuk mendapatkan bahan-bahan yang relevan dengan masalah yang diteliti.

---

<sup>63</sup> Zed Mestika, *Metode Penelitian Perpustakaan*, 2014.h.1.

- f. Setelah informasi yang relevan ditemukan, peneliti kemudian “*me-review*” dan menyusun bahan pustaka sesuai dengan urutan kepentingan dan relevansinya dengan masalah yang diteliti.
- g. Bahan-bahan informasi yang diperoleh kemudian dibaca, dicatat, diatur, dan ditulis kembali.
- h. Dalam langkah terakhir, peneliti menyusun dan menuliskan kembali informasi-informasi tersebut dalam bentuk esai. Tulisan ini nantinya akan dimasukkan di laporan penelitian.<sup>64</sup>

Berdasarkan penjelasan langkah-langkah prosedur penelitian dapat disimpulkan bahwa untuk melakukan penelitian pustaka harus melalui beberapa langkah-langkah atau prosedur yang harus dilalui untuk melakukan penelitian seperti, mendaftar variabel yang akan diteliti, mencari variabel, memilih bahan-bahan atau sumber, memeriksa variabel, mencari artikel, buku atau jurnal, *me-review*, bahan-bahan yang ditemukan dibaca dan ditulis kembali, kemudian menyusun laporan penelitian.

## **B. Sumber Data**

Dalam mengumpulkan data mengenai media kartu angka dalam mengenal lambang bilangan, sumber yang dijadikan bahan penelitian adalah buku-buku, jurnal, majalah, artikel. Maka dari itu penulis menggunakan sumber data sekunder untuk mengumpulkan data-data. Sumber data sekunder adalah tulisan tentang penelitian orang lain, tinjauan, ringkasan, kritikan, dan tulisan-tulisan serupa mengenai hal-hal yang tidak langsung disaksikan atau dialami sendiri oleh penulis.<sup>65</sup> Adapun bahan data sekunder yang dalam penelitian ini adalah bahan

---

<sup>64</sup>Made Indra Ika Cahyaningrum, *No Title Metodologi Penelitian*, 2012.h.29.

<sup>65</sup>Ika Cahyaningrum.h.28.

pustaka yang memiliki kajian yang sama, yang membahas tentang media kartu angka dalam mengenal lambang bilangan pada anak.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah, atau artikel, jurnal dan sebagainya.<sup>66</sup> Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data untuk data yang sudah siap, sudah berlalu atau data sekunder. Peneliti tinggal mengambil atau menyalin data yang sudah ada yang berhubungan dengan variabel penelitian. Pengambilan data secara dokumentasi bisa untuk data dalam bentuk tulisan misalnya catatan harian.<sup>67</sup>

Dokumentasi adalah suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diambil secara langsung pada lokasi penelitian, dengan adanya dokumentasi peneliti lebih mudah menyalin data yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian. Di dalam melaksanakan penelitian metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda tertulis seperti, makalah, buku-buku, dokumen, jurnal, peraturan-peraturan.<sup>68</sup>

### **D. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode analisis isi (*Content Analysis*). *Content Analysis* adalah analisis ilmiah tentang isi pesan suatu komunikasi. Hal ini juga dinyatakan oleh Burhan Bungin bahwa: “*Content Analysis* adalah teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi (kesimpulan) yang dapat ditiru (*Replicable*) dan data yang sah dengan

---

<sup>66</sup>Budi Purwoko Abdi MirzaqonTt, *Studi Kepustakaan Mengenal Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing*.h.4.

<sup>67</sup>Sulaiman dan Sitti Mania Saat, *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula*, 2018.h.85-88.

<sup>68</sup>Usman Yahya, ‘Konsep Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar (6-12) Tahun Di Lingkungan Keluarga Menurut Pendidikan Islam’, *Jurnal Islamika*, 15.2 (2015. h.240.

memperhatikan konteksnya, yang bertujuan memperoleh pemahaman secara lebih tajam dan mendalam tentang permasalahan yang diteliti.

Analisis ini digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya. Dalam analisis ini akan dilakukan proses memilih, membandingkan menggabungkan dan memilah berbagai pengertian hingga ditemukan yang relevan.<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup>Abdi Mirzaqon t.h.4.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. *Hasil Penelitian*

Ajeng Rahayu Tresna Dewi dan Rita Kusuma meneliti tentang kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media kartu angka menunjukkan ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan, penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penerapan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui media kartu angka dikatakan berhasil apabila siswa memenuhi ketuntasan belajar minimal 85% atau berkembang sangat baik. dari analisis data penelitian menunjukkan ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu pada pra tindakan diperoleh hasil yaitu 10,47%, pada siklus I diperoleh hasil yaitu 33,33%, siklus II diperoleh hasil yaitu 66,66%, dan siklus III diperoleh hasil yaitu 88,57% atau berkembang sesuai harapan (BSH). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.<sup>70</sup>

Penelitian Sahrah tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media kartu angka bergambar pada anak kelompok A Tk Asmaul Husna NW Embung Raja menyatakan bahwa berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 65% dan meningkat pada siklus II menjadi 95%. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I,

---

<sup>70</sup>Kusumah, Rita, Dewi, Tresna, Rahayu.



untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 2.1 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.1.<sup>71</sup>

Suciati meneliti tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan berhitung permulaan melalui permainan media kartu angka pada kelompok B di Tk Pertiwi 1 Kota Jambi Tahun pelajaran 2016/2017 menyatakan bahwa hasil analisa data bahwa: 1.) Perencanaan pembelajaran seperti menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan, mengembangkan dan mengorganisasikan media pembelajaran, merencanakan pengelolaan kelas, dan menyiapkan alat penilaian rencana pembelajaran, 2.) langkah pembelajaran antara lain: melakukan pembelajaran, melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar, 3.) peningkatan kemampuan dengan indikator: menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-10, dan mengurutkan angka 1-10 dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini dengan menggunakan media kartu angka di TK Pertiwi 1 Kota Jambi yaitu anak mengenal angka 1-10 mencapai 93%.<sup>72</sup>

Siti Asiyah meneliti tentang penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada kelompok A Tk Islam Mutiara Surabaya menyatakan bahwa penerapan pengenalan konsep bilangan melalui media kartu angka mengalami peningkatan kemampuan kemampuan kognitif anak pada siklus I sebesar 73% dan siklus II hasil yang dicapai sebesar 93%. Perilaku yang ditunjukkan anak pun berubah setelah diberikan tindakan. Anak lebih senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta

---

<sup>71</sup>Sahrah Sahrah, 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Ksrtu Angka Dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A TK Amaul Husna NW Embung Raja', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol 1. No 2 (2019).

<sup>72</sup>Suciati, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Media Kartu Angka Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi 1 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017', *Jurnal Literasiologi*, Vol 2. No 2 (2019).

semakin aktif. Sehingga dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam konsep bilangan pada anak kelompok A Tk Islam Mutiara Surabaya.<sup>73</sup>

Dinda Khoirunnisa dkk meneliti tentang penggunaan kartu angka bergambar dan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun yang menyatakan bahwa untuk mengetahui hubungan penggunaan kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode non eksperimental dengan analisis data korelasi Mann Whitney. Subjek penelitiannya adalah siswa PAUD SPS Teratai pada kelompok usia 4-5 tahun yang berjumlah 20 anak. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun dengan koefisien nilai Z sebesar -0,297 dengan taraf signifikan 5%.<sup>74</sup>

Akhmat Nayazik dkk meneliti tentang peningkatan kemampuan kognitif dalam mengurutkan lambang bilangan melalui media kartu angka menyatakan bahwa aktivitas pra-aksi mencetak 35%, dan mencapai peningkatan pada siklus pertama menjadi 50%, kemudian mencapai 80% pada siklus kedua. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian, yaitu menyatakan simbol angka yang dicetak pada kartu remi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada peningkatan ke skor yang lebih tinggi.<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup>Asiyah.

<sup>74</sup>Khoirunnisa.

<sup>75</sup>Akhmad Nayazik, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka', *Jurnal Infantia*, Vol 9. No 2 (2019).

Sumardi dkk meneliti tentang peningkatan kemampuan anak usia dini mengenal lambang bilangan melalui media *Playdough* menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media *Playdough* pada anak kelompok A Tk Wijaya Kusumah/Kartika XIX-26 Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil observasi siklus I, siklus II, dan siklus III. Sebelum dilaksanakan tindakan kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada kriteria berkembang sangat baik rata-rata sebanyak 3 anak atau dengan rata-rata presentase 27,8%. Pada pelaksanaan siklus I, kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada kriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 4 anak atau dengan rata-rata presentase 30,6%. Pada pelaksanaan II, kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada kriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 8 anak atau dengan rata-rata presentase 63,9%. Pada pelaksanaan siklus III kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada kriteria berkembang sangat baik meningkat signifikan menjadi 10 anak atau dengan rata-rata presentase 86,1%.<sup>76</sup>

Ochti Syafitri dkk meneliti tentang peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1-10 melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa menyatakan bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1-10 melalui permainan pohon hitung. Hal ini diketahui dari rata-rata anak yang mendapat skor 3 pada setiap indikator yaitu indikator membilang 1-10 siklus I sebesar 69,1% dan siklus

---

<sup>76</sup>Sumardi.

II sebesar 100% artinya terdapat peningkatan sebesar 30,9%. Pada indikator menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10 siklus I sebesar 55,4% dan siklus II sebesar 77,6% artinya terdapat peningkatan sebesar 22,2% dan pada indikator mengurutkan lambang bilangan 1-10 siklus I 44,7% dan siklus II sebesar 77,6% artinya terdapat peningkatan sebesar 32,9% . pencapaian di siklus II sudah melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1-10. Peningkatan terjadi karena dalam penelitian ini dilakukan melalui permainan dengan menggunakan media pohon hitung yang beracuan pada teori mengenai tahapan-tahapan mengenal lambang bilangan kepada anak dan dengan adanya motivasi berupa *Reward* membuat anak lebih semangat dalam melakukan permainan.<sup>77</sup>

Fita Uly Kusnaya meneliti tentang penggunaan media permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di Tk Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang tahun ajaran 2018/2019 menyatakan bahwa media permainan kartu angka yang dilaksanakan dua siklus terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan siswa Tk Islam Terpadu Tazkia. Hal tersebut dapat terlihat dari adanya peningkatan pada tiap aspek penelitian. Pada siklus I dilakukan 3 kali pertemuan

---

<sup>77</sup>Syafitri, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di BKB PAUD Harapan Bangsa'.', *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol 4. No 3 (2018).

dan siklus II dilakukan 3 kali pertemuan. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada pra siklus 56,82%, meningkat pada siklus I menjadi 62,12% dan meningkat pada siklus II mencapai 84,85%. Peningkatan pra siklus sampai siklus I yaitu 5,5%. Kemudian pada siklus I sampai siklus II yaitu 22%.<sup>78</sup>

Ria Puji Lestari meneliti tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka dan kartu bergambar pada anak kelompok A2 Tk Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta menyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui penggunaan media kartu angka dan kartu bergambar, hal ini dibuktikan pada kemampuan awal mengenal lambang bilangan yaitu 37,5% termasuk dalam kriteria tidak baik, pada siklus I meningkat 24% menjadi 61,5% termasuk dalam kriteria cukup, dan pada siklus II meningkat 26% menjadi 87,5% termasuk dalam kriteria baik. Langkah-langkah yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu guru mengenalkan media kartu angka dan kartu bergambar pada anak, setiap anak memperoleh satu media kartu angka dan kartu bergambar, anak mengurutkan dan menunjukkan lambang bilangan 1-10, menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda nyata yang telah disediakan.<sup>79</sup>

Eli Misyati meneliti tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar anak kelompok A1 Tk Masjid Syuhada Yogyakarta menyatakan bahwa anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 adalah 17%. Pada siklus I meningkat menjadi

---

<sup>78</sup>Khusnaya, Uly.

<sup>79</sup>Lestari, Puji.

50% dan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 83%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak A1 Tk Masjid Syuhada Yogyakarta.<sup>80</sup>

Siska Destiani meneliti tentang penerapan media pembelajaran kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di Tk Citra Darma Lampung Barat menyatakan bahwa dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui kartu angka bergambar sebagai berikut: 1) Memilih tema yang ingin dicapai, 2) menyediakan media atau bahan ajar yang akan disampaikan, 3) membagi anak dalam berapa kelompok, 4) memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka bergambar, 5) mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka bergambar, 6) melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemampuan kognitif melalui pembelajaran kartu angka bergambar.<sup>81</sup>

Wykke Safitri meneliti tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media bermain kartu angka bergambar pada anak usia 4 tahun di PAUD Baitusshibyaan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2016/ 2017 menyatakan bahwa media kartu angka bergambar dapat diserap anak dengan mudah serta dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Pada pra siklus tindakan sebesar 40% kemudian pada siklus I rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan pada

---

<sup>80</sup>Misyati.

<sup>81</sup>Destiani.

anak sebesar 65%. Pada siklus II rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan mencapai 87%. Selisih peningkatan dari pra tindakan dan siklus I sebesar 25% kemudian selisih peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 22%. Berdasarkan data hasil penelitian penelitian tindakan kelas tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa melalui media kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4 tahun di PAUD Baitusshibyaan Srumbang Kecamatan Bargas Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2016/2017 telah terbukti dan dapat diterima kebenarannya.<sup>82</sup>

Solihatun Nadhiroh dkk meneliti tentang pengaruh media kartu angka bergambar terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini di sekolah A TK Azzahroh Serang Tahun Ajaran 2015/2016 menyatakan bahwa media kartu angka bergambar dapat memperkaya hasil belajar anak, maka dapat disimpulkan bahwa potensi mengenal lambang bilangan anak dengan menggunakan media kartu angka bergambar tersebut bisa membuat anak tertarik dalam belajar. Hal ini terlihat pada kelompok A2 ketika proses pembelajaran berlangsung. Anak lebih menunjukkan ketertarikan dalam belajar, dan anak pun tidak merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. Pengaruh media kartu angka bergambar terhadap hasil belajar anak pada kemampuan mengenal lambang bilangan telah dibuktikan dengan analisa Uji-t kenaikan skor diantaranya skor *pretest* dengan skor *posttest*.<sup>83</sup>

---

<sup>82</sup>Safitri.

<sup>83</sup>Solihatun Nadhiroh, 'Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Di Kelompok A Tk Azzahroh Serang Tahun Ajaran 2015/2016', *Nayazi*, Vol 4. No 2 (2016) .

Qoyumil Hikmah dkk meneliti tentang peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelompok B melalui permainan kartu angka di TK Dharma Indria I Kecamatan patrang kabupaten jember tahun pelajaran 2015/2016 hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung pada anak kelompok B mengalami peningkatan dengan kualifikasi sangat baik. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus 58,3, pada siklus I 69,9, dan pada siklus II meningkat menjadi 82,7.<sup>84</sup>

### **B. Pembahasan**

Berdasarkan dari hasil penelitian sebelumnya mengenai tentang peranan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun, maka disimpulkan bahwa media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak hal ini disebabkan karena media kartu angka dapat menarik perhatian anak. Melalui media kartu angka anak dapat mengenal lambang bilangan dengan cara yang berbeda sehingga anak tertarik untuk belajar, karena media dikemas atau dibuat semenarik mungkin, metode dan model pembelajaran yang tepat, memberikan pengalaman langsung dan pemahaman yang lebih konkret dalam mengenal konsep bilangan, memiliki berbagai macam warna dan bentuk dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda.

---

<sup>84</sup>qoyumil hikmah misno A latief khutobah, 'Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka Di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016', *JurnalEdukasi UNEJ*, Vol 3. No 2 (2016).



Media kartu angka menarik bagi peserta didik. Melalui media kartu angka anak dapat mengenal lambang bilangan kartu angka bersifat konkret gambar atau foto lebih realistik dan dapat digunakan berulang-ulang. Ukurannya yang kecil sehingga memudahkan anak untuk mengenal lambang bilangan. Kartu memiliki berbagai macam warna, dan memiliki gambar sesuai dengan angka yang ada di kartu. Kartu dilakukan dengan metode bermain sehingga anak tidak jenuh untuk belajar dan lebih antusias.

Media kartu angka dapat memberi rangsangan kepada peserta didik. Melalui media kartu angka dapat memberi rangsangan bagi peserta didik untuk terjadinya proses belajar. Kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang akan dipelajari dan menggunakan metode bermain. Dengan menggunakan metode bermain anak akan lebih terangsang atau antusias untuk belajar. Dan bermain anak lebih semangat untuk belajar karena bermain adalah wahana untuk belajar bagi anak.

Melalui media kartu angka dapat merangsang anak lebih cepat mengenal lambang bilangan dan membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan. Merangsang kecerdasan dan ingatan anak, serta mampu mengembangkan kemampuan kognitif. Media berhubungan dengan kata-kata dengan menggunakan metode bermain. Melalui permainan sangat penting karena dengan permainan anak dapat lebih cepat memahami lambang bilangan sehingga anak dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka.

Media kartu angka dapat menarik perhatian dan minat anak atau merangsang anak untuk aktif. Media kartu angka dapat menarik perhatian anak dan minat anak kartu yang bertuliskan atau gambar simbol angka melalui kegiatan bermain. Gambar replika suatu benda yang ada disekitar anak. Kartu yang beragam warna. Dengan bentuk lambang bilangan yang dipelajari dapat menarik minat anak untuk dapat mengenal lambang bilangan.

Melalui media kartu angka dapat menarik perhatian anak dan menyenangkan bagi anak. Media kartu angka menarik dan menyenangkan bagi anak. Karena menggunakan metode bermain. Bermain merupakan suatu wahana belajar bagi anak untuk perasaan yang menyenangkan. Dan kartu yang berisi angka dan gambar, bentuk-bentuk angka. Dengan menggunakan media yang konkret anak akan antusias belajar dan lebih semangat untuk belajar.

Media kartu angka dapat memotivasi belajar peserta didik. Melalui media kartu angka dapat motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan strategi dan metode pembelajaran. Memberi pengalaman langsung pada peserta didik. Terdapat pola-pola pada media, media yang mudah dibentuk, dan menggunakan metode bermain. Bentuk media yang visualisasi dan warna yang beragam atau menarik.

Media kartu angka dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak. kartu angka anak dapat terstimulasi perkembangan kognitifnya. gambar yang sesuai dengan jumlah lambang bilangan yang ada di kartu. Media yang konkret yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengar (Nurani). Anak dapat terstimulasi perkembangan kognitifnya dan lebih kreatif.

Melalui media kartu angka dapat menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media yang digunakan dapat dimengerti oleh anak. Media diwujudkan secara virtual dalam bentuk dua dimensi. Memperlihatkan gambar-gambar atau kata-kata atau pengertian verbal. Membuat isi pelajaran tidak mudah dilupakan dan membuat pengajaran atau komunikasi lebih lancar.

Media kartu angka dapat melatih perkembangan anak untuk belajar berhitung. Media yang dipelajari secara langsung oleh anak. Kartu memiliki angka yang jelas beserta dengan huruf yang tertera di kartu. Kartu bersifat universal mudah dimengerti dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Kartu yang minimalis sehingga anak dengan mudah untuk mempelajari.

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media kartu angka sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun dimana kartu yang menarik. Melatih perkembangan anak untuk belajar, menunjang kualitas belajar anak menstimulasi perkembangan kognitif anak, memotivasi anak untuk belajar, merangsang pikiran anak untuk belajar, merangsang perhatian anak untuk belajar, media memiliki warna yang beragam, desain kartu yang dibuat semenarik mungkin, media yang digunakan bersifat konkret gambar atau foto lebih realistic dan dapat digunakan berulang-ulang, media kartu angka membuat minat belajar anak semakin menguat

dalam menguasai konsep bilangan, media menyenangkan bagi anak, media melatih perkembangan anak untuk belajar berhitung. Maka dari itu media kartu angka sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. *Kesimpulan***

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan di atas disimpulkan bahwa media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun ini memiliki peranan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Hal ini tidak terlepas dari keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh media kartu angka tersebut, seperti desain kartu, angka, warna yang beragam, metode pembelajaran yang berbeda-beda, serta dapat dengan mudah diakses oleh anak. Media kartu angka juga memiliki peranan yaitu selain itu media ini juga berperan dalam membangun minat belajar anak, menarik bagi anak, merangsang pikiran anak dan anak lebih antusias belajar saat menggunakan media kartu angka. Media kartu angka menarik bagi anak karena desain kartu, warna yang beragam, serta metode pembelajaran yang berbeda-beda.

#### **B. *Saran***

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

##### **1. Bagi Guru**

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, sebaiknya guru menggunakan berbagai cara dan media, hal ini untuk mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan dan anak lebih semangat belajar. Ketersediaan media, dapat membantu tercapainya tujuan dari proses pembelajaran. Oleh karena itu penting untuk menyediakan media belajar yang inovatif.

## **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan sebelum melakukan penelitian, sangat penting untuk membuat perencanaan, dan memahami mekanisme penelitian pustaka. Selanjutnya peneliti sebaiknya dapat mempersiapkan referensi tentang kepustakaan yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, seperti jurnal, buku, artikel, atau penelitian yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Hal ini untuk memudahkan peneliti untuk memperoleh teori dan mempermudah dalam menyelesaikan penelitian. Penelitian ini juga cocok untuk penelitian lapangan, penelitian quasi dan ex-facto sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi Mirzaqon t, Budi Purwoko, Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing', *Jurnal BK UNESA*, 8.1 (2017) <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/22037>>
- Ambiyar, Jalinus, Nizwardi, *Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016)
- Asiyah, Siti, 'Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenai Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Tk Islam Mutiara Surabaya', *Jurnal PAUD Teratai*, 2.2 (2014) <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/2527>>
- Astuti, 'Peningkatan Kemampuan Anak Mengenai Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbiojaya', *Jurnal PAUD Tambusai*, 2.1 (2016) <<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/63/62>>
- Azhari, 'Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Al-Qur'an (Kajian Tafsir Muqoran Q.S Luqman Ayat 12-15)'. (UIN Syarif Hidayatullah, 2014) <<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/25129>>.(diakses 16/07/2020)>
- Destiani, Siska, 'Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Citra Darma Lampung Barat' (UIN Raden Intan, 2018)
- Endrasthi, Ratna, 'Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Menggunakan Media Papan Raba Pada Anak Kelompok A Di Tk KKLKMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul' (Universitas Negeri Yogyakarta, 2014) <<http://eprints.uny.ac.id/13124>>.(diakses 23/02/2020)%0A%0A%0A>
- Gilar Gandana, Oyon Haki Pratama, Tannie Yulia Yulia Danti, 'Peningkatan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah'.', *Jurnal Agapedia*, 1.1 (2017)
- Ika Cahyaningrum, Made Indra, *Metodologi Penelitian*, 2012
- Indriani, "Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan 1-5 Pada Anak Tunagrahita Ringan", *JASSI\_Anakku*, 12.2 (2013)
- Irawan, Alfiatul Izzati, 'Peningkatan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah PUZZLE Angka Pada Kelompok A Di Raudhatul Atfal Babussalam, Krian, Sidoarjo', 2018
- Khoirunnisa, Dinda, 'Hubungan Penggunaan Kartu Angka Bergambar Dengan

- Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun' (Universitas Lampung, 2018)
- Khusnaya, Uly, Fita, 'Penggunaan Media Permainan Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di Tk Islam Terpadu Tazkia Cangkiran Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019' (UIN Walisongo, 2019) < >
- Kustiawan, Usep, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2016
- Kusumah, Rita, Dewi, Tresna, Rahayu, Ajeng, 'Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka'. No Title', *Jurnal Pelita PAUD*, 3.1 (2013) <<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/435>. >
- Lestari, Puji, Ria, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta' (UNY, 2014) <<https://eprints.uny.ac.id/13532/> >
- Lestari, Dewi, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok Di TK ABA Jimbung 1, Kalikotes, Klaten' (pendidikan UNM) <<http://eprints.uny.ac.id/13526/>. (diakses 06/07/2020)>
- Marian, Desi, 'Pengaruh Kartu Gambar Angka Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Anak Di Raudhatul Atfhal Al-Kamal JLN Tegal Sari Lau Dendang Tahun Ajaran 2017/2018' (UIN Sumatera Utara Medan, 2018) <[http://repository.uinsu.ac.id/4292/1/SKRIPSI\\_DESI\\_MARIANI\\_NIM.381144004.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/4292/1/SKRIPSI_DESI_MARIANI_NIM.381144004.pdf) (diakses 16/07/2020)>
- Mestika, Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, 2014
- Misyati, Eli, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta' (UNM, 2013)
- Mohammad Fauziddin, Mohammad, Sari, Nilam, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Kelompok A1 Tk Bina Kasih', *Jurnal PIAUD Lectura*, 1.1 (2017) <<https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/500> >
- Mohtar, Imam, *Problematika Pembinaan Pendidikan Agama Islam Pada Masyarakat*, 2017
- Nadhiroh, Solihatun, 'Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Di Kelompok A Tk Azzahroh Serang Tahun Ajaran 2015/2016', *Nayazi*, 4.2 (2016) <<http://repository.upi.edu/22901/> (diakses 16/07/2020)>
- Nayazik, Akhmad, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka', *Jurnal Infantia*, 9.2 (2019) <<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/2436> >



- Ningrum, Fitria, Dwi, Febri, 'Penggunaan Metode Bermain Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Kelompok A Di PAUD An-Nahdliyah Kenongo Tulangan Sidoarjo'. Skripsi. Surabaya: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Suraba' (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019)
- Nopalisari, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di PAUD Teratai Bandar Lampung Tahun 2016', 2016
- Purwigati, 'Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di PAUD Massir Pulpas Kota Karang Kota Bandar Lampung Tahun 2016', 2016
- qoyumil hikmah misno A latief khutobah, 'No Title Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka Di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016', *Jurnal Edukasi UNEJ*, 3.2 (2016) <<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/3528>> (diakses 25/06/2020)>
- RI, Kementerian Agama, *Al Quran Dan Terjemahnya Edisi Tajwid*, 2014
- Saat, Sulaiman dan Sitti Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula*, 2018
- Safitri, Wykke, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia 4 Tahun Di PAUD Baitusshibyaan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017' (Institut Agama Islam Negeri, 2017)
- Sahrah, Sahrah, 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Ksrtu Angka Dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A TK Amaul Husna NW Embung Raja', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.2 (2019) <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/400>>
- Setioko, Wahyu, *Ruang Belajar Kumpulan Metode Belajar Kreatif Dari Penjuru Nusantara* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utara, 2015)
- Shihab, Quroish M, *Tafsir Misbah*, 2002
- Suciati, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Media Kartu Angka Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi 1 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017', *Jurnal Literasiologi*, 2.2 (2019) <<https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/41>>
- Sumardi, 'Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough', *Jurnal PAUD Agapedia*, 1.2 (2017) <<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/9359>>

Suryana, Dadan, *Hakikat Anak Usia Dini*

Syafitri, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di BKB PAUD Harapan Bangsa'.', *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 4.3 (2018)

Syastra, Taufik, Muhammad, Adam, Steffi, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam', *Ejournal*, 3.2 (2015)  
<<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>>

Tahir, Yusuf. M, 'Manajemen Kurikulum Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak Aulia Samata Kab. Gowa', *Nanaeke Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1.1 (2018) <<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/nanaeke/article/download/6916/5725>. (diakses 25/06/2019)>

Triyasmonah, Peni, 'Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di TK Dharma Wanita Bulukawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar' (Universitas Negeri PGRI, 2015)

UUD RI, 'Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003', 2013

Yahya, Usman, 'Konsep Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar (6-12) Tahun Di Lingkungan Keluarga Menurut Pendidikan Islam', *Jurnal Islamika*, 15.2 (2015) <<https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/islamika/article/view/50>.>

Yahya, Yudrik, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011)

Yaumi, Muhammad, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2018)

### RIWAYAT PENULIS



Raudhatul Jannah yang biasa akrab di sapa Jannah atau Jen, lahir di Jeneponto 30 April 1999 Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak bungsu dari Bapak Guppa dan ibu Lija.

Mulai menempuh pendidikan sekolah dasar pada tahun 2005 di SDN 08 Karampang pa'ja

dan selesai pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Tamalatea dan selesai pada tahun 2013, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di MAN Binamu Jeneponto dan selesai pada tahun 2016, di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di bangku perkuliahan dengan mendaftar di salah satu perguruan tinggi negeri yaitu Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar (UINAM) dan lulus melalui jalur UMK, tepatnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, penulis aktif di organisasi intra maupun eksternal kampus, salah satunya pernah menjadi Wakil Sekretaris Senator Mahasiswa 2019, pernah menjadi Anggota Lembaga Dakwah Fakultas Al-Uswah FTK pada Tahun 2018, pernah menjadi Anggota Himpunan Mahasiswa Islam pada Tahun 2018, pernah menjadi Anggota PC IMDI Cab. Makassar, dan pernah menjadi Anggota di organisasi HPMT (Himpunan Mahasiswa Pelajar Turatea).